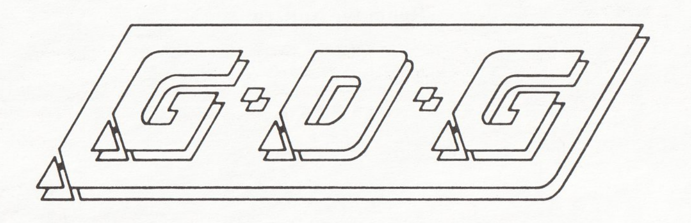


Technisches Ergänzungsheft

(c)opyright 1992 by German Design Group

Wichtig:

Unbedingt sofort sorgfältig durchlesen, bevor
Sie Ihre Programmdisketten starten wollen!!!

Raum für Notizen

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

1.1. Unsere Philosophie

Die GERMAN DESIGN GROUP beschäftigt sich seit Jahren mit dem Design und der Entwicklung von Strategie- und Rollenspielen jeder Art, wobei wir in unseren Produkten neuartige Spielkonzepte verwirklichen. Dabei bemühen wir uns, unsere Spiele durch eine gründliche Vorbereitung und ausgiebiges Testen so interessant und spannend wie möglich zu gestalten. Wir möchten den Käufern unserer Strategiespiele - also Ihnen - möglichst viel Spaß und Kurzweil bieten. Vielleicht sehen wir uns beim nächsten Spiel wieder? Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall viel Vergnügen mit unseren Programmen!

1.2.Der Sinn dieser technischer Ergänzung

Viele unserer Kunden rufen uns an und stellen mehr oder weniger komplizierte Fragen zu unseren Spielen. Der Hauptteil der Fragen bezieht sich auf technische Probleme. Die Technik schreitet stetig voran und der normale Computerbesitzer ist nicht mehr in der Lage, jegliche Besonderheit seines Rechner-Systems zu erkennen. Vor allem werden Personen, die sich gerade ihren ersten Computer gekauft haben, durch Fachbegriffe und verwirrenden Erklärungen desinformiert und verunsichert. Die häufigsten Problemfälle haben wir deshalb gesammelt und in diesem Technischen Ergänzungsheft (TEH) zusammengefaßt und erläutert. Das TEH dient als Nachschlagewerk für alle Computertypen. Bevor Sie Ihr Spiel auf Ihrem Rechner starten, sollten Sie den für Ihren Rechnertyp relevanten Teil dieses TEH **sorgfältig und komplett** durchlesen! Selbst erfahrene Freaks werden diesem TEH einige wichtige Informationen entnehmen können.

2. Thema Virengefahr

2.1. Grundsätzliches

Computerviren sind mittlerweile ein sehr ernstes Problem geworden. Sie löschen Daten auf Festplatten und Disketten oder stürzen den Computerbesitzer anderweitig ins Chaos. Dabei stellt sich die Frage, wie man sich vor Programmviren schützen soll. Sollte Ihr Rechner-System mit Viren verseucht sein, so müssen Sie dieses mit Anti-Viren-Programmen wieder davon befreien. In vielen Fachzeitschriften werden derartige Programme angeboten. Ihr Systemfachhändler vor Ort wird Ihnen sicherlich ebenfalls weiterhelfen können. Hier und jetzt interessiert uns allerdings die Frage, wie Sie Ihre Originaldisketten vor Computerviren schützen können.

Viele der an uns zurückgesandten Disketten waren mit Viren verseucht und somit unbrauchbar geworden. Um dieses Ärgernis zu verhindern, beachten Sie bitte das folgende Kapitel.

2.2. Der Schreibschutz

Ihre Disketten können Sie nur vor Programmviren schützen, indem Sie den Schreibschutz der Disketten aktivieren.

<u>WICHTIG:</u> Der Schreibschutz sollte vor dem Einlegen der Disketten in eins Ihrer Floppy-Laufwerke aktiviert werden!!!

Viele Viren verbreiten sich schon durch bloßes Einlegen der Diskette in ein beliebiges Diskettenlaufwerk. Vorsicht ist also geboten!

Ihre 3.5" Disketten werden durch das Hochschieben des Schiebers auf der Rückseite der Diskette vor ungewollten Schreibzugriffen geschützt. Dadurch entsteht ein kleines Loch, durch das Sie hindurchsehen können. Der Schreibschutz ist nun aktiviert. Die 5.25" Disketten können Sie durch das Überkleben der an der Seite befindlichen Einkerbungen schützen. Die dazu benötigten kleinen Etiketten finden Sie in jeder Diskettenpackung, wenn Sie diese beim Händler einkaufen. Bitte verwenden Sie keine durchsichtige Folie, da die meisten Diskettenlaufwerke den Schreibschutz über eine Lichtschranke abfragen. Wenn Sie diese Hinweise befolgen, sind Ihre Originaldisketten vor Viren-Angriffen gefeit.

Bitte beachten Sie, daß wir keine Disketten mehr kostenlos reparieren oder ersetzen, die durch Computerviren zerstört worden sind! Es liegt also in Ihren Händen, Ihre Originaldisketten zu schützen.

<u>3. Thema Sicherheitskopien</u>

3.1. Grundsätzliches

Disketten stellen ein Speichermedium für Ihr Computersystem dar. Allerdings sind die Daten auf Ihren Disketten nicht vor Abnutzungserscheinungen sicher. Irgendwann gehen die auf einer Diskette gespeicherten Informationen durch häufiges Laden und Speichern verloren. Dieser Datenverlust ist unwiderruflich. Um aber mit Ihren Programmen auf längere Sicht arbeiten zu können, ist es unbedingt erforderlich, daß Sie sich von allen Disketten Sicherheitskopien (sogenannte Backups) anlegen. Auch Festplatten-Besitzer sollten in diesem Moment nicht mit Disketten sparen!

<u>WICHTIG: Benutzen Sie stets zum Spielen nur Sicherheitskopien!!!</u>

3.2.Kopierschutz

Die GERMAN DESIGN GROUP fertigt nur Originale an, die keinen physikalischen Kopierschutz auf den Disketten enthalten. Sie können also ohne Probleme unsere Disketten für Ihren privaten Gebrauch vervielfältigen. Je nach Rechner-System befolgen Sie bitte eins der folgenden Kapitel.

Grafikkarten werden von allen unseren Spielen unterstützt. Besitzern von EGA Grafikkarten kann nur zum Kauf einer VGA Grafikkarte geraten werden. Hierbei empfehlen wir eine Grafikkarte mit einem ET 4000 Chipsatz, der sich nahezu als Standard durchgesetzt hat.

Bei der Festplatten-Installation werden Sie gefragt, welchen Grafikmodus Sie verwenden wollen. Wir empfehlen grundsätzlich die Benutzung einer VGA Grafikkarte. Sollte eins unserer Programme wiedererwartend nicht mit Ihrer VGA-Karte funktionieren, so müssen Sie das Spiel im EGA-Modus betreiben, sofern vorhanden. Es ist uns allerdings keine VGA-Karte bekannt, mit der unsere Programme nicht funktionieren. Sollte ein solches Problem auftreten, setzen Sie sich bitte telefonisch mit uns in Verbindung.

9.6. Die Soundkarte

Es gibt verschiedene Sound-Karten für Ihren IBM AT, mit denen Geräusche und Musiken über ein beliebiges Lautsprechersystem abgespielt werden können. Nach der Festplatten-Installation gelangen Sie in ein Programm, daß Ihre persönliche Sound-Konfiguration abfragt und das Programm entsprechend Ihren Wünschen anpaßt. Somit kommen Sie in den vollen Genuß des digitalen Sounds. Wollen Sie irgendwann die aktuelle Sound-Konfiguration ändern, so begeben Sie sich in das Spielverzeichnis und starten Sie das Programm "PSMCFG.EXE". Befolgen Sie im weiteren die Anweisungen des Programms. Sound-Karten wie AdLib, Soundblaster oder Kompatible werden auf jeden Fall unterstützt. Der interne Lautsprecher wird von unseren Programmen dagegen nicht verwendet, da die durch ihn entstehenden Geräusche - unserer Meinung nach - nicht geeignet sind um Spielfreude aufkommen zu lassen.

9.7. Der Spielstart

Nach der Festplatten-Installation begeben Sie sich in das gewünschte Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde und rufen Sie das Programm "START.EXE" oder "START.BAT" auf. Ein Aufruf erfolgt durch die Eingaben von "START", wobei die Endung nach dem Punkt vernachlässigt werden kann. Das Spiel beginnt nun. Sie sollten jedoch vorher dieses TEH sowie die Spielanleitung sorgfältig durchgelesen haben.

9.8. Das Spielen per Tastatur

Als zusätzliches Eingabegerät kann oder muß die Tastatur Ihres Computers herangezogen werden. Wir wollen hier die wichtigsten Tasten kurz beschreiben.

Als erstes wäre die "ESC"-Taste zu nennen. Diese Taste dient als Rettungsfunktion (englisch: escape = flüchten). Damit können Sie in der Regel, sofern möglich, jeden Befehl rückgängig machen. Dies gilt nicht nur für unsere Programme. In den meisten Fällen wird diese Rettungsfunktion auch durch das Drücken der rechten Maustaste erreicht. Die "ESC"-Taste finden Sie oben links auf Ihrer Tastatur.

Die Funktionstasten bedürfen keiner weiteren Erklärungen. Über diese Tasten können Sie bestimmte Befehle direkt aktivieren. Weiteres entnehmen Sie bitte der entsprechenden Spielanleitung. Die "RETURN"-

oder auch "ENTER"-Taste wird benutzt, um eine Eingabe von Zahlen oder Wörtern (z.B. bei einer Password-Abfrage) zu beenden und diese Eingabe dem Computer mitzuteilen.

Auf der rechten Seite der Tastatur befindet sich der Nummernblock. Mit Hilfe der Zahlen und Pfeile wird in der Regel eine Bildschirmgrafik oder ein Landkartenausschnitt auf dem Monitor in die entsprechende Richtung gescrollt. Hierfür muß die NumLock-Taste aktiviert sein. Dies erkennen Sie an der entsprechenden Leuchtdiode.

Weitere wichtige Funktionen besitzen die folgenden Tasten: SHIFT, CAPS-Lock, STRG, ALT, BACKSPACE und ENTF oder auch DEL genannt. Die genaue Funktionsweise entnehmen Sie bitte Ihrem Systemhandbuch. Beachten Sie bitte dabei, daß nicht alle diese Tasten in jedem Spiel benutzt werden. Für nähere Informationen ziehen Sie bitte das Anleitungsbuch zu Rate.

9.9. Die Drucker-Schnittstelle

In einigen unserer Programmen können Sie sich wichtige Informationen während des Spielens auf einen angeschlossenen Drucker ausgeben lassen. In der Regel werden über die Drucker-Schnittstelle ASCII-Zeichen gesendet, die von jedem Drucker als solche erkannt werden. Sollten Probleme auftauchen, so müssen Sie die Geräteeinstellung an Ihrem Drucker korrigieren. Die genaue Vorgehensweise entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Druckers.

9.10. Zusatzdisketten

Zu vielen unserer Spiele bieten wir sogenannte Datadisks oder Szenario-Disketten an. Diese Zusatzdisketten sind nicht selbständig lauffähig und können nur im Zusammenhang mit dem eigentlichen Hauptprogramm einwandfrei genutzt werden. In der Regel befindet sich auf diesen Zusatzdisketten stets ein Update-Programm, mit dem Sie Ihr Hauptprogramm kostenlos auf die neueste Version "updaten" können! Mit Hilfe dieser Zusatzdisketten können Sie Ihr Spiel wesentlich interessanter gestalten und verfeinern. Zur Installation beachten Sie bitte die Hinweise in dem entsprechenden Handbuch.

9.11. Der EMS-Speicher

Ihr IBM AT Rechner besitzt in der Regel 1 MB oder mehr RAM-Speicher. Wie schon oben erwähnt, befindet sich ein ausführbares Programm im unteren 640 KB Bereich. Der übrige Speicher wird als EMS bezeichnet und kann unter Umständen ebenfalls von anderen Programmen genutzt werden. Die Nutzung eines EMS-Speichers ist nicht gerade unkompliziert und deswegen wird nach Möglichkeit aus Kompatibilitätsgründen darauf verzichtet. In der Regel nutzen wir EMS als Datenspeicher. Das Betriebssystem Ihre Computers installiert diesen Speicher für Sie. Unsere Programme erkennen daraufhin die genauen Systemdaten. Mehr dazu in den nächsten Kapiteln.

WICHTIG: Aktivieren Sie stets den Schreibschutz Ihrer Originaldisketten und entfernen Sie diesen niemals! Falls Ihr Computer Sie auffordern sollte den Schreibschutz Ihrer Originaldisketten zu entfernen, so haben Sie einen Fehler gemacht! Brechen Sie sofort alles ab und beginnen Sie von vorn. Diese Anweisung gilt für alle Fälle ohne Ausnahme. Bitte beachten Sie diesen Hinweis sorgfältig, denn nur so können Sie Ihre Originaldisketten vor Zerstörung bewahren!

3.3. IBM AT

3.3.1. Der Diskcopy-Befehl

Bitte begeben Sie sich in die DOS-Ebene und wechseln Sie auf das aktuelle Laufwerk, in dem sich Ihre Originaldiskette befindet (z.B. mit dem Befehl "A:"). Halten Sie bitte eine entsprechende Leerdiskette bereit. Geben Sie nun den folgenden Befehl ein: "DISKCOPY". Befolgen Sie im weiteren die Anweisungen Ihres Computers. Führen Sie diesen Schritt für jede Ihrer Originaldisketten durch!

3.3.2. Kopierprogramme

Natürlich können Sie von Ihren Disketten auch mit Hilfe eines beliebigen Kopierprogramms Sicherheitskopien anfertigen lassen. Die genaue Vorgehensweise können Sie dessen Bedienungsanleitung entnehmen.

3.4. Commodore Amiga

3.4.1. Der Diskcopy-Befehl

Um sich vor Programmviren zu schützen, sollten Sie Ihren Amiga für mehrere Sekunden ausschalten und **alle** Disketten aus Ihren Laufwerken entfernen. Starten Sie Ihr System danach erneut und legen Sie Ihre Workbench-Diskette in das Boot-Laufwerk (DF0:) ein. Lassen Sie sich nun durch ein zweimaliges Anklicken des Diskettensymbols (Icon) der Workbench-Diskette sich dessen Inhaltsverzeichnis auf dem Bildschirm anzeigen. Ihr Amiga wird nun ein Bildschirmfenster öffnen, in dem sich mehrere Ordnersymbole befinden. Klicken Sie das Icon "CLI" (nur bei Kickstart-Version 1.2) oder "SHELL" zweimal an. Sie befinden sich nun im direkten Eingabemodus des Amigas. Legen Sie die gewünschte Originaldiskette in das Quellaufwerk. Geben Sie nun den folgenden Befehl ein: "DISKCOPY (Quellaufwerk) TO (Ziellaufwerk)". Führen Sie diese Prozedur mit jede Ihrer Originaldisketten durch. Als Quellaufwerk geben Sie bitte den Namen des Diskettenlaufwerkes an, indem sich die Originaldiskette bereits befindet oder befinden wird (z.B. DF0: oder DF1:). Es ist wichtig, daß Sie den Doppelpunkt hinter dem Laufwerksnamen nicht vergessen! Als Ziellaufwerk geben Sie bitte den Namen des Diskettenlaufwerkes an, indem sich die zukünftige Sicherheitskopie befinden wird. Wir geben Ihnen nun einige Beispiele, von denen Sie sich die für Ihr Rechner-System zutreffende Anweisung wählen müssen.

Angenommen Sie besitzen nur ein Laufwerk (DF0:), so sieht der von Ihnen einzugebende Befehl wie folgt aus: "DISKCOPY DF0: TO DF0:". Befolgen Sie daraufhin die Anweisungen des Computers.

Falls Sie zwei oder mehr Diskettenlaufwerke besitzen, so handelt es sich höchstwahrscheinlich um die Laufwerke (DF0:) und (DF1:) oder (DF2:). Die für Sie lautende Anweisung ist somit: "DISKCOPY DF0: TO DF1:" oder "DISKCOPY DF0: TO DF2:" oder "DISKCOPY DF1: TO DF2:".

Sie können Ihre Originaldisketten auch mit dem gleichnamigen Workbench-Befehl kopieren. Für die genaue Vorgehensweise beachten Sie bitte die Anweisungen in Ihrem Amiga-Benutzerhandbuch.

3.4.2. Umbenennung der Disketten

Für das einwandfreie Funktionieren Ihrer Sicherheitskopien muß gewährleistet sein, daß diese den absolut gleichen Diskettennamen besitzen, wie die Originaldisketten. Zur Überprüfung legen Sie bitte die Sicherheitskopien nacheinander in eins Ihrer Diskettenlaufwerke und klicken Sie das Disketten-Icon mit der Maus einmal an. Führen Sie nun den "Rename"-Befehl von der Workbench aus. Es erscheint ein Bildschirmfenster, in dem der Name Ihrer Sicherheitskopie aufgeführt ist. Sollte der Name mit "Copy of..." beginnen, so müssen Sie diesen Zusatz über die Tastatur entfernen und anschließend mit der "ENTER"-Taste bestätigen. Falls der Name schon identisch mit dem Original ist, so drücken Sie einfach die "ENTER"-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Führen Sie diese Prozedur mit jeder Ihrer Sicherheitskopien durch.

3.4.3. Kopierprogramme

Natürlich können Sie von Ihren Disketten auch mit Hilfe eines beliebigen Kopierprogramms Sicherheitskopien anfertigen lassen. Die genaue Vorgehensweise können Sie dessen Bedienungsanleitung entnehmen.

3.5. Commodore C64

3.5.1. Demo-Disk Kopierprogramm

Auf der Demo-Disk zu Ihrem Diskettenlaufwerk VC 1541 befindet sich ein Kopierprogramm mit dem Namen "SD.BACKUP.C64". Laden Sie dieses Programm mit LOAD"SD.BACKUP.C64",8 und starten Sie es mit der Befehlseingabe "RUN" und die "RETURN"-Taste drücken. Befolgen Sie nun die Anweisungen des Programms. Fertigen Sie mit Hilfe dieses Programms jeweils eine Sicherheitskopie von Ihren Originaldisketten an. Sie werden dabei mehrmals aufgefordert, die Quell- und Zieldisketten zu wechseln. Vertauschen Sie dabei nicht die Originaldisketten mit den Sicherheitskopien!

3.5.2. Einzel-File-Kopierprogramme

Sie können natürlich auch ein beliebiges File-Kopierprogramm Ihrer Wahl benutzen, um alle Programme von einer Originaldiskette einzeln auf eine Sicherheitskopie zu übertragen. Auch bei diesen Vorgang werden Sie aufgefordert, die Disketten mehrmals zu wechseln. Beachten Sie im besonderen die Anweisungen des Programms. Sollte Ihr Kopierprogramm nicht alle Namen der Programmfiles auf der Diskette im Arbeitsspeicher halten können, so müssen Sie den Kopiervorgang in zwei oder mehr Schritten durchführen. Es gibt viele File-Kopierprogramme, die nur 32 einzelne File-Namen gleichzeitig verwalten können. Falls auf einer Diskette mehr als diese 32 Einzelfiles vorhanden sind, müssen Sie ggf. den Kopiervorgang in mehrere Durchgänge unterteilen. Alles weitere entnehmen Sie bitte aus der Beschreibung des Kopierprogramms.

3.5.3. Backup-Programme

Der einfachste Weg für das Anlegen einer Kopie ist natürlich die Benutzung eines schnellen Backup-Programms Ihrer Wahl. Die Bedienung ist ähnlich wie das auf der o.g. Demo-Disk befindliche Backup-Ko-

Der einfachste Weg für das Anlegen einer Kopie ist natürlich die Benutzung eines schnellen Backup-Programms Ihrer Wahl. Die Bedienung ist ähnlich wie das auf der o.g. Demo-Disk befindliche Backup-Kopierprogramm. Der Vorteil liegt eindeutig im wesentlich geringeren Zeitaufwand (ca. 10 mal schneller). Die Vorgehensweise entnehmen Sie bitte ebenfalls der zugehörigen Bedienungsanleitung.

Es kann durchaus vorkommen, daß schnelle Backup-Programme unsere Originaldisketten nicht einlesen können. Der Grund liegt in der Hardware begründet, bzw. in dem Verfahren wie wir unsere Originaldisketten produzieren lassen. Der Hauptgrund liegt meistens darin, daß der Schreib-Lese-Kopf Ihres Diskettenlaufwerkes nicht einwandfrei eingestellt ist. Dieser Schreib-Lese-Kopf verstellt sich mit der Zeit automatisch, wie z.B. die Ventile bei einem Auto. Dies ist ein normaler Vorgang und ist durch regelmäßige Wartungen durch einen Fachhändler zu beheben. Sollte Ihr Backup-Programm die Originaldisketten dennoch nicht kopieren können, so müssen Sie auf die Hilfe eines langsameren Programms zurückgreifen (z.B. das o.g. Programm auf der Demo-Disk) oder ein File-Kopierprogramm benutzen.

4. Thema defekte Disketten und Verpackungen

Es kann durchaus vorkommen, daß unsere Originaldisketten Defekte aufweisen. Es gibt viele Gründe, warum Disketten fehlerhaft sind oder werden. Wir sind bemüht, nur fehlerfreie Ware auszuliefern und in der Regel sind wir damit auch sehr erfolgreich. Der Wirkungsgrad unserer Qualitätskontrolle beträgt 100%, d.h. jede Diskette wurde überprüft! Die sehr geringe Anzahl der bei uns eingehenden Retouren belegt dies.

Der Hauptgrund für fehlerhafte Disketten liegt in deren falscher Benutzung. Der Schreibschutz vieler Disketten wurde nicht aktiviert, bzw. entfernt. Der hohe Anteil der bei uns eintreffenden, von Programmviren befallenden Disketten ist erschreckend hoch. Weiterhin werden die Disketten (i.d.R. 5,25" Disketten) nicht in die dafür vorgesehenen Schutzhüllen aufbewahrt, wodurch die Daten durch Schmutzpartikel sowie Haare unleserlich werden. Oft werden Disketten beim Ein- und Ausschalten des Computers im Laufwerk gelassen, was deren Lebensdauer nachteilig beeinträchtigen kann.

Ein weiterer Punkt ist das Deponieren der Disketten vor elektrischen Geräten (z.B. Fernseher, Bildschirme oder Lautsprecher). Deren magnetischen Felder können sehr rasch die auf der Diskette befindlichen Informationen für immer vernichten.

Weitere Probleme treten auf dem Transportweg oder im Lagerwesen auf. Die Post oder Paketdienste arbeiten teilweise immer noch mit Transportbändern, die starke magnetische Felder erzeugen. Weiterhin werden die Spiele teilweise falsch gelagert, so daß extreme Kälte oder Hitze zu Datenverlusten führen kann. Dies geschieht besonders auf dem Transportweg.

Bevor Sie jedoch eine Diskette als defekt deklarieren, sollten Sie diese bei einem Bekannten auf einem gleichen Rechner-System ausprobieren, um Mängel an Ihrer Hardware im Vorfeld zu erkennen. Sollte die

Diskette auch hier nicht einwandfrei funktionieren, so schicken Sie bitte alle zum Spiel gehörenden Originaldisketten ohne Verpackung und die Registrier-Karte (sofern noch nicht bei uns) an unsere Adresse. Bitte beachten Sie dazu auch die Hinweise in den Kapiteln "Die Registrier-Karte" und "Zurücksenden von Disketten".

Darüber hinaus kann es vorkommen, daß eine Diskette in der Verpackung fehlt oder in der Anleitung ein paar Seiten falsch gedruckt worden sind. Obwohl wir unsere Produkte nach besten Gewissen herstellen, können solche kleine Vorkommnisse durchaus passieren. Wir danken Ihnen an dieser Stelle für Ihr Verständnis - nobody is perfect! In einem solchen Fall schicken Sie uns **nur** die defekten Materialien und die Registrier-Karte zu. Wir werden Ihnen umgehend Ersatz zusenden. Bitte beachten Sie dazu auch die Hinweise in den Kapiteln "Die Registrier-Karte" und "Zurücksenden von Disketten".

WICHTIG: Wenn Sie Probleme mit eines unserer Produkte haben sollten, so nehmen Sie bitte stets nur mit uns Kontakt auf! Geben Sie das Spiel nicht bei Ihrem Fachhändler zurück. Dieser kann Ihnen nur in den seltensten Fällen weiterhelfen. Die GERMAN DESIGN GROUP wird sich bemühen Ihre Probleme, egal welcher Natur, schnellstmöglichst zu beheben!

5. Die Registrier-Karte

5.1. Grundsätzliches

In allen von uns vertriebenen Produkten finden Sie eine Registrier-Karte mit einer aufgedruckten achtstelligen Nummernfolge. Diese Nummer tragen Sie bitte sofort nach dem Öffnen der Verpackung in das Regelhandbuch ein. Auf den ersten Seiten der Spielanleitung ist dafür ein spezieller Platz vorgesehen. Füllen Sie nun die Registrier-Karte so weit wie möglich aus und senden Sie diese an unsere Adresse zurück. Vergessen Sie aber nicht Ihre Registrier-Nummer in Ihr Anleitungsheft einzutragen! Nur unter Angabe der Registrier-Nummer können Sie von uns die im nächsten Abschnitt beschriebenen Serviceleistungen in Anspruch nehmen.

5.2. Vorteile der Registrierung

Durch das Zurücksenden der Registrier-Karte werden Sie bei uns als Besitzer eines Originals in einer Kartei vermerkt. Sie besitzen nun Anspruch auf mehrere Serviceleistungen, die Ihnen die GERMAN DESIGN GROUP in weiteren anbietet. Ohne eine Registrierung müssen Sie auf Ihre Ansprüche verzichten. Dies ist für uns die einzige Möglichkeit das Unwesen des Raubkopierens einzuschränken.

Als Erstes erhalten Sie von uns kostenlos die neuesten Informationen zu unseren Produkten per Drucksache (auch ins Ausland!) zugeschickt. Hierdurch werden Sie über Neuerungen zu Ihren Programmen und über unser Angebot informiert. Dies wären unter anderem auch die Nachricht über die Verfügbarkeit von Updates und Upgrades. Näheres zu diesem Thema erfahren Sie im nächsten Kapitel.

Innerhalb der Garantiezeit (6 Monate nach Kauf, es gilt das Datum auf dem Kassenbeleg oder der Rechnung) ersetzen wir kostenlos Ihre defekte Disketten. Dazu benötigen wir Ihre Registrier-Nummer sowie eine Kopie Ihres Kaufbeleges. Nach Ablauf der Garantiezeit müssen wir für diesen Service 10 DM berechnen. Legen Sie bitte diesen Betrag in Form eines Schecks oder bar Ihrer Sendung bei. Sollte kein Kaufbeleg beigefügt worden sein, müssen wir ebenfalls die erwähnten 10 DM in Rechnung stellen.

Wir helfen Ihnen bei anderen Problemen ebenso gerne weiter. Bitte nehmen Sie stets zuerst telefonischen Kontakt auf, wenn Sie spezielle Wünsche oder Probleme haben, bevor Sie etwas voreilig per Post verschicken. In den meisten Fällen können wir schon per Telefon weiterhelfen. Am besten erreichen Sie uns in der Zeit von 15.00 bis 17.00 Uhr. Unsere Telefonnummer finden Sie auf der letzten Seite dieses Heftes. Wenn Sie anrufen, halten Sie bitte Ihre Registrier-Nummer bereit. Damit können wir leichter feststellen, welche Programmversion Sie besitzen.

6. Thema Update

6.1. Grundsätzliches

Unsere Software wird ständig überarbeitet. Programmfehler werden beseitigt, Änderungen werden vorgenommen oder neue Funktionen werden hinzugefügt. Somit gibt es mit der Zeit verschiedene Versionen von einem einzigen Programm. Die erste Programmversion wird z.B. mit Version 1.0 Deutsch gekennzeichnet. Neuere Versionen werden dann entsprechend 1.1 oder 1.2 usw. genannt. Die Versionsnummer Ihres Programms können Sie entweder dem Spiel direkt entnehmen (auf dem Credit-Bildschirm) oder dem Inhaltsverzeichnis Ihrer Programmdisketten. Die Vorgehensweise zum Anzeigen des Disketteninhaltes entnehmen Sie bitte dem Systemhandbuch Ihres Computers.

6.2. Gebühren

Falls Sie eine neuere Version von Ihrem Programm besitzen möchten, so haben Sie die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten. Sie können uns entweder Ihre Originaldisketten unter der Angabe der Registrier-Nummer zuschicken. Gegen eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von 10 DM (Scheck oder bar) werden wir Ihnen die neue Programmversion wieder zurücksenden. Als zweite Möglichkeit können Sie bei uns telefonisch ein Update anfordern. Nennen Sie uns dazu Ihre Registrier-Nummer. Gegen eine Bearbeitungs- und Materialgebühr in Höhe von 20 DM plus Kosten für die Nachnahme senden wir Ihnen neue Originaldisketten mit der neuesten Version per Post zu.

7. Thema Upgrade

7.1. Grundsätzliches

Im Leben eines Computerbesitzers kommt es recht häufig vor, daß er das Rechner-System wechselt. In der Regel bedeutet dies der Umstieg auf einen moderneren Computer. In diesem Fall möchte man natürlich die alte Software weiter verwenden können. Auch hier kann Ihnen die GERMAN DESIGN GROUP weiterhelfen.

7.2. Gebühren

Unter Angabe Ihrer Registrier-Nummer können Sie bei uns ganz einfach die Programmversion für Ihr neues Computersystem bestellen, sofern vorhanden. Dazu müssen Sie uns Ihre Originaldisketten **nicht** zuschicken! Die Gebühren hierfür sind sehr unterschiedlich und vom jeweiligen Computersystem abhängig. Am besten rufen Sie einfach bei uns an und geben uns die Daten Ihres neuen Computers durch. Wir senden Ihnen dann das benötigte Material per Nachnahme zu. In unseren Kundeninformationen finden Sie in den meisten Fällen welche Programmversionen verfügbar sind und welche Gebühren jeweils fällig werden.

8. Zurücksenden von Disketten

8.1. Briefmarken/Freiumschläge

Falls Sie mit uns brieflichen Kontakt aufnehmen sollten, so legen Sie bitte keine Briefmarken oder Freiumschläge bei. Die Kosten für die Antwort übernimmt die GERMAN DESIGN GROUP für Sie oder ist in den fälligen Gebühren bereits enthalten.

8.2. Briefe/Päckchen

Bitte senden Sie uns nur Briefe oder Päckchen zu. Geben Sie stets Ihre Registrier-Nummer an. Schreiben Sie Ihre Adresse bitte nur in Druckbuchstaben. Nur so sind wir in der Lage Ihnen schnell und genau weiterzuhelfen. In jeden Fall schicken Sie uns **nur** Ihre Disketten, Ihr Anschreiben und vielleicht Ihre Registrier-Karte zu, auf keinen Fall irgendwelche Anleitungen, Poster oder irgend etwas anderes, was zum Originalprogramm gehört. Dies erhöht nur Ihre und unsere Portokosten. Zusätzlich verlängert sich dadurch automatisch die Beförderungszeit bei der Post. Wir gehen davon aus, daß Sie Ihre Disketten so schnell wie möglich wieder zurück haben wollen.

Um Ihre Disketten zu schützen, verwenden Sie bitte nur entsprechende Luftpolstertaschen, die im jeden Büromaterial-Geschäft günstig erworben werden können. Legen Sie bitte immer ein Anschreiben Ihrer Sendung bei, indem Sie Ihre Wünsche und Fragen kurz erläutern. Vergessen Sie nicht Ihre Anschrift auf

Ihrem Brief. Eine alleinige Adressenangabe auf dem Postumschlag kann z.B. durch Nässe unleserlich gemacht werden und reicht daher nicht aus.

8.3. Pakete

Die GERMAN DESIGN GROUP nimmt grundsätzlich **keine** Pakete entgegen. Wegen der uns entstehenden hohen Zustellgebühren der Post wird die Annahme verweigert und das Paket geht zurück zum Absender. Pakete sind die denkbar ungünstigste Art und Weise verschiedene Dinge zu verschicken. Pakete besitzen die höchsten Transportgebühren und die längste Transportdauer. Sendungen bis 2000 Gramm können per Päckchen verschickt werden. Dies spart Zeit und Geld. Falls Sie nicht auf einen Einlieferungsbeleg verzichten möchten, so versenden Sie Ihre Briefe oder Päckchen per Einschreiben. Die schnellste Versandart für Sie ist vorzugsweise der Brief.

9. Ihr IBM AT

9.1. MS-DOS 3.x, 4.x, 5.x und DR-DOS

Für Ihren IBM AT gibt es verschiedene Betriebssysteme, DOS-Systeme genannt. Diese Betriebssysteme benötigen Sie, um z.B. Programme von Disketten oder Festplatten zu laden und zu starten. Da es verschiedene Betriebssysteme gibt, haben wir unsere Programme auf die wichtigsten Versionen angepaßt. Das MS-DOS 3.3 wird nur noch selten verwendet. Unsere Programme funktionieren nur zum Teil mit diesem DOS-System zusammen. Das neuere Betriebssystem MS-DOS 4.0 und Folgevarianten wird von uns wegen seiner unpraktischen Speicherverwaltung nicht unterstützt. Unsere Programme dürften in der Regel mit diesem System nicht funktionieren. Die neueste Version ist das zur Zeit aktuelle MS-DOS 5.0. Jedes unserer Programme wird mit diesem Betriebssystem arbeiten. Weiterhin gibt es das DR-DOS in seinen verschiedenen Varianten. Diese sollen - laut Hersteller - kompatibel zum Standardsystem sein, welches von MicroSoft (MS-DOS Systeme) weltweit vertrieben wird. Entsprechend gelten für das DR-DOS die selben Sachverhalte, wie für MS-DOS Systeme. DR-DOS 6.0 ist demnach nach das gleiche System wie MS-DOS 5.0 usw. Aus Erfahrung können wir allerdings von der Benutzung von DR-DOS abraten. Die Praxis zeigt, das es mit DR-DOS nur zur Problemen kommt.

9.2. Die Festplatten-Installation

Unsere Programme können auf IBM AT Rechnern nicht per Diskette genutzt werden. Vielmehr muß der Inhalt der Programmdisketten auf Ihre Festplatte installiert werden. Legen Sie bitte dazu die "Disk A" Ihres Originalspiels in ein dafür passendes Laufwerk. Wechseln Sie das aktuelle Verzeichnis auf diesen Datenträger mit dem Befehl "A:" oder "B:". Starten Sie nun das Programm "INSTALL.EXE". Befolgen Sie im folgenden die Anweisungen des Programms. Die Daten werden nun von der Diskette gelesen, entpackt und auf Ihre Festplatte gespeichert.

9.3. Der verfügbare Arbeitsspeicher

Jedes Programm benötigt Arbeitsspeicher, in dem es abgelegt wird. Dieser Arbeitsspeicher muß so groß wie möglich sein. Innerhalb des Betriebssystem MS-DOS 5.0 gibt es den Befehl "MEM", mit dessen Hilfe Sie den verfügbaren Arbeitsspeicher für ein ausführbares Programm ermitteln können (die dritte Zahlenangabe, maximal 640 Kilobyte). Jedes speicherresidente Programm wie DOS-Key, Side-Kick oder Maustreiber verkleinern den verfügbaren Arbeitsspeicher. Sollte das Programm auf Ihrem Computer wegen System-Speichermangel nicht funktionieren, so müssen Sie wahlweise einzelne dieser speicherresidenten Programme aus den Systemfiles "AUTOEXEC.BAT" und "CONFIG.SYS" entfernen. Die genaue Vorgehensweise entnehmen Sie bitte Ihren Systemhandbuch. Unter MS-DOS 5.0 können Sie das Betriebssystem in einen höheren Speicherbereich verlegen. Fügen Sie hierfür den Befehl "DOS = HIGH" in dem Systemfile "CONFIG.SYS" ein. Das Betriebssystem wird dann in die sogenannte High-Memory-Area (HMA) portiert und von dort aus gesteuert. Dies spart viel Arbeitsspeicher im unteren RAM-Bereich Ihres Computers. Der DOS-Betrieb in der HMA benötigt allerdings einen aktivierten HIMEM-SYS-Treiber oder ähnliche Programme, die das A20-Gate Ihres AT-Rechners steuern (näheres dazu im Handbuch Ihres Computers). Weiterhin besteht die Möglichkeit, den Computer mit Hilfe einer blanken DOS-Diskette zu booten. Zum Anfertigen dieser Diskette legen Sie bitte eine leere Diskette in das Laufwerk "A:" und geben den Befehl "Format A: /S" ein. Fragen zu dieser Problematik beantworten wir gerne. Wegen der zahlreichen Möglichkeiten müssen wir Sie allerdings bitten, uns diesbezüglich anzurufen. In Form eines Briefes können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen. Dasselbe gilt auch für die nachfolgenden Kapitel.

9.4. Der Maustreiber

Die meisten Programme empfehlen die Benutzung einer Maus oder können gar nicht ohne diese genutzt werden. Um eine Maus an Ihrem IBM AT Rechner benutzen zu können, benötigen Sie einen Maustreiber. Mit diesem Programm erkennt der Computer die Impulse Ihres Eingabegerätes (in diesem Fall die Maus). Die Problematik besteht wieder darin, daß es unzählige Varianten von verschiedenen Maustreibern gibt. Wir können als Softwarehaus nicht alle Möglichkeiten erfassen und unsere Software so gestalten, daß sie mit jedem Maustreiber funktioniert. Daher folgen unsere Programme dem Standard, den MicroSoft mit seinen Maustreibern gesetzt hat. Fast alle Maustreiber richten sich nach diesen Standard und sind angeblich kompatibel zur dieser MicroSoft-Maus. In der Praxis zeigt sich allerdings das dem nicht so ist. Viele Maustreiber halten sich nicht an den gegebenen Konventionen. Dementsprechend gibt es zahlreiche Probleme, die den Computerbesitzern zu schaffen machen.

Unsere Programme funktionieren mit jedem Maustreiber, der 100 % kompatibel zum MicroSoft-Maustreiber ist. Im Programmpaket "Windows" von MicroSoft ist ein solcher Maustreiber enthalten. Grundsätzlich empfehlen wir jedem sich für eine MicroSoft-Maus zu entscheiden. Nur so ist gewährleistet, daß jedes unserer Programme mit Ihrem Maustreiber einwandfrei funktioniert - und nicht nur unsere...

9.5. Die Grafikkarte

Unsere Spiele unterstützen zur Zeit noch EGA (16 Farben) und MCGA Grafikkarten. Dies kann sich im Laufe der weiteren Entwicklung ändern. VGA- (256 Farben) und insbesondere die neueren Super-VGA

oder auch "ENTER"-Taste wird benutzt, um eine Eingabe von Zahlen oder Wörtern (z.B. bei einer Password-Abfrage) zu beenden und diese Eingabe dem Computer mitzuteilen.

Auf der rechten Seite der Tastatur befindet sich der Nummernblock. Mit Hilfe der Zahlen und Pfeile wird in der Regel eine Bildschirmgrafik oder ein Landkartenausschnitt auf dem Monitor in die entsprechende Richtung gescrollt.

Weitere wichtige Funktionen besitzen die folgenden Tasten: SHIFT, CAPS-Lock, CTRL, ALT, COMMODORE, AMIGA, BACKSPACE, HELP und DEL. Die genaue Funktionsweise entnehmen Sie bitte Ihrem Systemhandbuch. Beachten Sie bitte dabei, daß nicht alle diese Tasten in jedem Spiel benutzt werden. Für nähere Informationen ziehen Sie bitte das Anleitungsbuch zu Rate.

10.4. Speichern von Spielständen

Zum Speichern von Spielständen kann es unumgänglich sein sich vom Programm aus eine sogenannte "SAVE"-Disk anfertigen zu lassen. Dies können Sie entweder über eine Funktion innerhalb des Spielprogramms, über ein externes Programm oder über die Workbench geschehen lassen.

Besitzer einer Festplatte besitzen dieses Problem nicht. Deren Spielstände werden im Spielverzeichnis auf der Festplatte gespeichert. Wollen Sie dennoch aus bestimmten Gründen einen Spielstand auf Diskette abspeichern, so erstellen Sie sich eine "SAVE"-Disk und legen diese in ein beliebiges Laufwerk. Das Programm erkennt die Diskette sofort und wird automatisch im Speichermodus auf diese Diskette den Spielstand abspeichern. Sobald Sie diese Save-Disk wieder entfernen, wird wieder die Festplatte als Speichermedium benutzt.

Sollte sich innerhalb Ihres Programms kein Unterpunkt zum Anlegen einer solchen Diskette befinden, benutzen Sie bitte das beigefügte externe Programm. Deaktivieren Sie hierzu Ihren Amiga. Entfernen Sie alle Disketten aus den Laufwerken. Legen Sie dann Ihre Workbench-Diskette in das Laufwerk (DF0:) ein und schalten Sie den Computer wieder ein. Sobald das Workbench-Fenster erscheint, legen Sie die DiskA Ihres Originalspiels (oder besser Ihres Backups) in ein beliebiges Laufwerk. Durch zweimaliges Anklicken des Disketten-Icons von DiskA erscheint dessen Inhaltsverzeichnis. Daraufhin erscheint ein Programm-Icon mit den Namen "MakeSaveDisk". Klicken Sie dieses Symbol zweimal an und befolgen Sie daraufhin die Anweisungen des Programms.

Sie müssen sich eine spezielle Save-Disk von unserem Programm erstellen lassen, um Ihre Spielstände abspeichern zu können. Ein beliebige, formatierte Diskette wird nicht akzeptiert. Nur durch diese Verfahrensweise sind wir in der Lage, Ihre Spielstände vernünftig, schnell und sicher zu verwalten.

10.5. Turbo-Karten

Es gibt verschiedene Turbo-Karten für Ihren Amiga, die Ihren Computer in vielerlei Hinsicht beschleunigen. Sofern Ihre Turbo-Karte systemgerecht konstruiert und eingebaut worden ist, wird Sie von unseren

Programmen voll unterstützt. Wichtig dabei ist, daß die Turbo-Karten sich an den von Commodore festgesetzten Standard halten. Irgendwelche Exoten führen unter Umständen zum Programmabsturz. In der Regel laufen unsere Programme mit allen Turbo-Karten zusammen.

10.6. Zusätzlicher RAM-Speicher

Viel RAM-Speicher ist gut. Je mehr um so besser. Besonders wenn Sie von Diskette spielen sollten, werden je nach Kapazität die meisten Daten in den zusätzlichen RAM-Speicher eingelesen und müssen somit nicht ständig von Diskette nachgeladen werden. Unsere Programme erkennen jeden zusätzlichen Speicher und werden ihn bestmöglich in Form einer variablen Speicherverwaltung ausnutzen. Besonders ab 2 Megabyte werden Sie die Vorteile spürbar erkennen können. Wie bei den Turbo-Karten sollten Sie auch hierbei darauf achten, daß sich Ihr RAM-Speicher systemgerecht verhält.

10.7. Festplatten-Installation

Schalten Sie zuerst Ihren Amiga aus und entfernen alle Disketten aus den Laufwerken. Bitte legen Sie danach Ihre Workbench-Diskette (sofern nötig) in das Laufwerk DF0: und schalten Sie den Amiga wieder ein. Sobald der Workbench-Bildschirm erscheint, legen Sie die DiskA in ein beliebiges Laufwerk ein und klicken dessen Disketten-Icon zweimal an. Es erscheint ein Fenster mit einem Icon "HD-INSTALL". Klicken Sie dieses Symbol zweimal mit der linken Maustaste an. Das Installationsprogramm wird nun gestartet. Befolgen Sie bitte im weiteren die Anweisungen des Programms.

10.8. Kickstart-Versionen

Unsere Programme funktionieren ab der Kickstart-Version 1.2 oder höher. Mittlerweile gibt es die Versionen 1.3, 2.0, 2.1 und 3.0. Jede dieser Kickstart-Varianten stellen für unsere Programme keine Probleme dar. Allerdings empfehlen wir Ihnen stets die neueste Kickstart-Version zu verwenden.

10.9. Die Workbench

Wie bei den Kickstart-Versionen werden auch alle entsprechenden Workbench-Varianten von unseren Programmen unterstützt. Auch hier sollten Sie stets die neueste Version verwenden.

Leider werden immer mehr Workbench-Disketten von Programmviren befallen. Besonders beim Anfertigen von "SAVE"-Disks oder bei der Festplatten-Installation schleichen sich somit auch diese Viren auf Ihre Spieldisketten. Vorsicht ist also geboten! Schützen Sie also Ihre Disketten durch das Aktivieren des Schreibschutzes, besonders Ihre Workbench-Diskette!

10.10. ReadMe-Files

Manchmal finden Sie auf Ihren Spieldisketten ein ReadMe-File. In diesem File sind unter anderem wichtige Informationen aufgeführt, die wir aus bestimmten Gründen nicht mehr in die Spielanleitung integrieren konnten. Meistens sind noch in letzter Minute für Sie nützliche Änderungen vorgenommen worden, die Sie in diesem ReadMe-File nachlesen können. Deshalb sollten Sie dieses ReadMe-File unbedingt durchlesen.

Schalten Sie hierfür Ihren Amiga aus und legen die Workbench-Diskette in das Laufwerk (DF0:) ein. Starten Sie bitte den Amiga erneut. Nachdem der Workbench-Bildschirm erscheint, legen Sie die DiskA in ein beliebiges Laufwerk ein. Klicken Sie dieses Disketten-Icon zweimal an. Es erscheint unter anderem (wenn vorhanden) ein Symbol mit den Namen "ReadMe". Klicken Sie dieses Icon zweimal an. Es wird nun ein Text angezeigt, den Sie mit der SPACE- oder "ENTER"-Taste weiterblättern können. Die Taste Q beendet die Textanzeige. Mit der Taste H wie Hilfe können Sie sich weitere Funktionen erklären lassen.

10.11. Spielstart

Zum Starten des Spiels schalten Sie bitte Ihren Computer aus und legen die DiskA in das Boot-Laufwerk DF0: ein. Starten Sie bitte Ihren Amiga erneut. Das Programm lädt sich nun von alleine. Nach einer gewissen Ladezeit (kann durchaus eine Minute oder länger betragen) beginnt das Spiel automatisch. Zwischenzeitlich werden Sie sicherlich mehrmals dazu aufgerufen, während des Startens die Disketten zu wechseln. Sie können jede Diskette von nun an in ein beliebiges Laufwerk einlegen.

Besitzer einer Festplatte begeben Sich bitte in das aktuelle Spiele-Verzeichnis und klicken das Icon "START" zweimal an. Das Spiel startet sich nun automatisch. Wenn Sie das Spiel vom CLI- oder SHELL-Modus direkt aufrufen möchten, so wechseln Sie in das Spielverzeichnis. Das Programm wird mit "Execute Start" aufgerufen.

10.12. Die Drucker-Schnittstelle

In einigen unserer Programmen können Sie sich wichtige Informationen während des Spielens auf einen angeschlossenen Drucker ausgeben lassen. In der Regel werden über die Drucker-Schnittstelle ASCII-Zeichen gesendet, die von jedem Drucker als solche erkannt werden. Sollten Probleme auftauchen, so müssen Sie die Systemeinstellung oder die Geräteeinstellung an Ihrem Drucker korrigieren. Die genaue Vorgehensweise entnehmen Sie bitte Ihrem Computerhandbuch oder dem Handbuch zu Ihrem Drucker.

10.13. Zusatzdisketten

Zu vielen unserer Spiele bieten wir sogenannte Datadisks oder Szenario-Disketten an. Diese Zusatzdisketten sind nicht alleine lauffähig und können nur im Zusammenhang mit dem eigentlichen Hauptprogramm einwandfrei genutzt werden. In der Regel befindet sich auf diesen Zusatzdisketten stets ein Update-Programm, mit dem Sie Ihr Hauptprogramm kostenlos auf die neueste Version "updaten" können! Mit Hilfe dieser Zusatzdisketten können Sie Ihr Spiel wesentlich interessanter gestalten und verfeinern. Zur Installation beachten Sie bitte die Hinweise in dem entsprechenden Handbuch.

11. Ihr Commodore 64

11.1. Das Spielen per Tastatur

Als zusätzliches Eingabegerät neben dem Joystick kann oder muß die Tastatur Ihres Computers herangezogen werden. Wir wollen hier die wichtigsten Tasten kurz beschreiben. Als erstes wäre die "Pfeil"-Taste zu nennen. Diese Taste dient als Rettungsfunktion (englisch: escape = flüchten). Damit können Sie in der Regel, sofern möglich, jeden Befehl rückgängig machen. In den meisten Fällen wird diese Rettungsfunktion auch durch das Drücken der "SPACE"-Taste erreicht. Die "Pfeil"-Taste finden Sie oben links auf Ihrer Tastatur.

Die Funktionstasten bedürfen keiner weiteren Erklärungen. Über diese Tasten können Sie bestimmte Befehle direkt aktivieren. Die FunktionstAsten F2, F4, F6 und F8 werden durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT- und der entsprechenden Funktionstaste aktiviert. Weiteres entnehmen Sie bitte der entsprechenden Spielanleitung. Die "RETURN"- oder auch "ENTER"-Taste wird benutzt, um eine Eingabe von Zahlen oder Wörtern (z.B. bei einer Password-Abfrage) zu beenden und diese Eingabe dem Computer mitzuteilen.

Auf der oberen Seite der Tastatur befindet sich die Nummernleiste. Mit Hilfe der Zahlen wird in der Regel eine Bildschirmgrafik oder ein Landkartenausschnitt auf dem Monitor in die entsprechende Richtung gescrollt. Die entsprechenden Zahlen und Richtungen werden auf dem Bildschirm oder in der Anleitung aufgeführt. Dieselbe Funktion erreichen Sie auch durch das Drücken der Tasten um den Buchstaben "S".

Weitere wichtige Funktionen besitzen die folgenden Tasten: SHIFT, SHIFT-Lock, CTRL, COMMODORE, CRSR, INST, DEL, CLR und HOME. Die genaue Funktionsweise entnehmen Sie bitte Ihrem Systemhandbuch. Beachten Sie bitte dabei, daß nicht alle diese Tasten in jedem Spiel benutzt werden. Für nähere Informationen ziehen Sie bitte das Anleitungsbuch zur Rate.

11.2. Speichern von Spielständen

Zum Speichern von Spielständen müssen Sie sich vom Programm aus sich eine sogenannte "SAVE"-Disk anfertigen lassen. Diese Option können Sie zum Beginn eines Spiels innerhalb des Programms aufrufen. Befolgen Sie hierfür die Anweisungen des Programms. Sie müssen sich eine spezielle Save-Disk von unserem Programm erstellen lassen, um Ihre Spielstände abspeichern zu können. Ein beliebige, formatierte Diskette wird nicht akzeptiert. Nur durch diese Verfahrensweise sind wir in der Lage, Ihre Spielstände vernünftig, schnell und sicher zu verwalten.

11.3. Zusatzdisketten

Zu vielen unserer Spiele bieten wir sogenannte Datadisks oder Szenario-Disketten an. Diese Zusatzdisketten sind nicht alleine lauffähig und können nur im Zusammenhang mit dem eigentlichen Hauptprogramm einwandfrei genutzt werden. In der Regel befindet sich auf diesen Zusatzdisketten stets ein Update-Programm, mit dem Sie Ihr Hauptprogramm kostenlos auf die neueste Version "updaten" können! Mit Hilfe

dieser Zusatzdisketten können Sie Ihr Spiel wesentlich interessanter gestalten und verfeinern. Zur Installation beachten Sie bitte die Hinweise in dem entsprechenden Handbuch.

11.4. Floppy-Speeder

Viele Commodore 64 Besitzer haben in Ihrem Computer einen hardwaremäßigen Floppy-Speeder wie Speed-Dos oder Dolphin-Dos eingebaut. Unsere Programme funktionieren mit diesen Hardwareerweiterungen problemlos. Allerdings können wir nicht alle Varianten kennen. Sobald Probleme auftauchen sollten, müssen Sie den Floppy-Speeder abschalten.

11.5. Sonstige Hardwareerweiterungen

Weiterhin gibt es verschiedene, sogenannte Freezer-Module, die man im Expansions-Port des Commodore 64 installieren kann. Diese Module besitzen viele nützliche Funktionen, wie z.B. einen eingebauten Schnellader. Unsere Programme funktionieren mit diesen Modulen in der Regel **nicht** zusammen! Den genauen Grund kennen wir nicht. Wahrscheinlich liegt die Ursache darin, daß sich diese Module "unsauber" in das System einfügen. Wir können Ihnen deshalb nur raten, während des Spielens diese Module aus Ihrem Rechner zu entfernen, denn ein einfaches Abschalten genügt nicht!

11.6. Schnellader

Für diejenigen, die keinen Floppy-Speeder für Ihren Computer besitzen, gibt es sogenannte Schnellader-Programme. Diese spezielle Software ermöglicht ein schnelleres Einlesen der Daten von Diskette. In der Regel bauen wir nach Möglichkeit in unseren Spielen von uns aus diese Schnellader ein. Fremde Schnelllader können nicht verwendet werden. Sofort bei Programmstart werden Sie abgefragt, ob Sie einen derartigen Floppy-Beschleuniger installieren wollen. Sofern Sie keine anderen Hardwareerweiterungen besitzen, können Sie dies ohne Probleme tun. Falls Sie schon einen hardwaremäßigen Floppy-Speeder besitzen sollten, so installieren Sie bitte nicht unseren mitgelieferten Schnellader. Ihr Hardware-Speeder ist garantiert schneller!

11.7. Die Drucker-Schnittstelle

In einigen unserer Programmen können Sie sich wichtige Informationen während des Spielens auf einen angeschlossenen Drucker ausgeben lassen. In der Regel werden über die Drucker-Schnittstelle ASCII-Zeichen gesendet, die von jedem Drucker als solche erkannt werden. Sollten Probleme auftauchen, so müssen Sie die Geräteeinstellung an Ihrem Drucker korrigieren. Die genaue Vorgehensweise entnehmen Sie bitte dem Handbuch zu Ihrem Drucker.

12. Das Ausfüllen der Feedback-Karte

Auf der Rückseite der Registrier-Karte befinden sich einige Fragen zu Ihrer Person und Ihre Meinung zu unseren und anderen Spielen. Bitte tragen Sie die entsprechenden Antworten ein, wenn Sie die Registrier-Karte an uns zurückschicken. Somit können wir Ihren Wünschen in Zukunft mehr entsprechen und Soft-

ware entwickeln, die sich nach den Kunden richtet. Die Beantwortung dieser Fragen stellt für uns eine wichtige Informationsquelle dar, mit der wir uns auf das aktuelle Käuferinteresse einstellen können. Denken Sie bitte immer daran, daß es unser Ziel ist gute Spiele für SIE herzustellen. Für Ihre Mühe verlosen wir jeden Monat ein Gratis-Spiel unter den Einsendungen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

13. Fragen zu unseren Spielen

13.1. Die Anleitung

Unsere Anleitungen sind sehr ausführlich und übersichtlich aufgebaut. Ein Inhaltsverzeichnis, Übersichtstabellen sowie ein Index sorgen für den nötigen Durchblick. Trotzdem kann es durchaus vorkommen, daß Sie einige wichtige Details nicht finden können oder wir bewußt darauf verzichtet haben, um nicht alle Feinheiten des Spiels sofort zu verraten. Weiterhin können reine Verständnisfragen auftreten.

Aber vielleicht ein Tip von unserer Seite vorab: Lesen Sie Ihr Anleitungsheft noch mal sorgfältig durch oder probieren Sie den Sachverhalt innerhalb eines Testspiels aus. Vielleicht klären sich somit schon die meisten Fragen. Wie dem auch sei, wir helfen Ihnen gerne weiter. Bitte geben Sie dazu stets Ihre Registrier-Nummer an. Die Vorgehensweise, wie Sie mit uns Kontakt aufnehmen können, wird im nächsten Abschnitt erläutert.

13.2. Kontaktaufnahme

Der schnellste Weg um Ihre Fragen zu beantworten, ist sicherlich das Telefon. Am besten erreichen Sie uns in der Zeit von 15.00 bis 17.00 Uhr. Unsere Telefonnummer finden Sie auf der letzten Seite dieses Heftes. Wenn Sie anrufen, halten Sie bitte Ihre Registrier-Nummer bereit. Damit können wir leichter feststellen, welche Programmversion Sie besitzen.

Wenn Sie Ihre Fragen schriftlich stellen möchten, so empfiehlt es sich die Fragen im JA/NEIN Format zu stellen. Dies erleichtert unsere Arbeit und Sie erhalten Ihre Antwort schneller zurück. Dazu ein einfaches Beispiel:

"Ich besitze ein paar Probleme mit Ihrem Spiel XYZ.

A. In der Anleitung steht, daß die Bewegungskosten für ein Gebirgsfeld 10 Punkte beträgt. Auf der Referenz-Karte ist aber die Zahl 12 vermerkt. Was gilt nun?

O 10 Punkte oder O 12 Punkte

B. Ich kann nirgends die Baukosten für eine Festung entdecken. Was kostet diese?

_________ Gold

C. Ich verliere immer die wichtigsten Seekämpfe. Was mache ich falsch? Können Sie mir ein paar Tips geben?

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

(Platz für Freiraum lassen!)

So oder ähnlich sollten Sie Ihre Fragen an uns richten. Wir müßten dann bloß die entsprechenden Antworten ankreuzen oder eintragen und Ihren Brief wieder an Sie zurück senden. Dies ist die beste Methode, um schnellstmöglichst die gewünschte Antwort zu erhalten.
Bitte schreiben Sie Ihre Adresse deutlich in Druckbuchstaben und vergessen Sie nicht Ihre Registrier-Nummer mitanzugeben.

14. Copyrights

Unsere Software sowie unsere Warenzeichen und Labels sind gesetzlich geschützt und dürfen nicht von fremden Personen oder Firmen zweckentfremdet werden.

Der gewerbliche Verleih unserer Produkte ist strengstens untersagt. Jede Zuwiderhandlung wird mit rechtlichen Schritten geahndet.

Das volle Urheberrecht für unsere Programme, Anleitungen und weitere Unterlagen und Materialien sowie alle weiteren Rechte bleiben der GERMAN DESIGN GROUP und deren Rechtsinhaber vorbehalten. Unsere Programme sind nicht kopiergeschützt. Es sei dem rechtmäßigen Eigentümer erlaubt, sich Sicherheitskopien unserer Programme für den ausschließlichen privaten Gebrauch anzufertigen. Jede weitere Vervielfältigung unserer Programme oder Anleitungen in irgendeiner Form, auch nur auszugsweise, oder die Weitergabe der Sicherheitskopien oder die des Originalprogramms unter Behalt dessen Kopien ist nicht gestattet und wird zur Anzeige gebracht.

15. Trademarks

"IBM" is a registered Trademarks of International Business Machines Corp.
"AMIGA" is a registered Trademarks of Commodore Amiga Inc.
"AMIGA DOS", "KICKSTART" & "WORKBENCH" are registered Trademarks of Commodore Amiga Inc.
"C64" is a registered Trademarks of Commodore Electronics Ltd.
"CBM" & "COMMODORE" are registered Trademarks of Commodore Business Machines Inc.
"MS-DOS" is a registered Trademarks of MicroSoft Corp.
"WINDOWS" is a registered Trademarks of MicroSoft Corp.

Weitere an dieser Stelle nicht aufgeführte Trademarks sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Rechtsinhaber.

9.12. Der XMS-Speicher

Wie der EMS-Speicher auch, bietet der XMS-Speicher mehrere Vorteile. Besonders Programme wie "Windows" nutzen den XMS-Speicher aus. XMS ist allerdings einfacher zu handhaben als EMS und wird somit verstärkt genutzt. Besonders IBM AT Rechner mit einem 80386 Prozessor können diesen Speicher effektiv einsetzen. Unter anderem werden deshalb immer mehr Programme entwickelt, die nicht mehr auf einen 286er AT sondern nur noch auf einem 386er AT oder höheren funktionieren.

In der Regel sind die heutigen Programme incl. der Grafiken und Sounds größer als der verfügbare Arbeitsspeicher hergibt. Deswegen werden bestimmte Programmteile ausgelagert und bei Bedarf in den Arbeitsspeicher wieder eingelesen. Dieses Auslagern kann entweder auf der Festplatte geschehen oder wird durch die Nutzung von EMS oder XMS erreicht. Die so ausgelagerten Programmteile nennt man Overlays. Ein Programm ist natürlich wesentlich schneller, wenn sich deren Overlays im RAM-Speicher (EMS oder XMS) befinden und nicht ständig von Festplatte geladen werden müssen. Es ist also durchaus vorteilhaft, sich diese beiden Speichersysteme innerhalb seines Rechners zu installieren. In der Regel wird das durchaus schon beim Kauf eines AT der Fall sein.

9.13. Das Festplatten-Cache-System

Ein weiteres nützliches Hilfsmittel stellt ein Festplatten-Cache-System dar. Ein Programm muß ständig auf die Festplatte zugreifen, um Grafiken, Sounds oder Overlays nachzuladen. Mit Hilfe eines Festplatten-Cache werden die wichtigsten Daten im XMS- oder EMS-Speicher geladen und von dort aus aktiviert. Die somit am meisten benötigten Daten werden somit effektiv im Speicher verwaltet. Dies spart viel Zeit und schont die Festplatte. Unsere Programme nutzen nach Möglichkeit die drei o.g. Systeme aus, um Ihnen ein besseres Spielen zu ermöglichen. Dies setzt natürlich voraus, daß Sie Ihr Computersystem optimal eingerichtet haben.

WARNUNG: Die Installation eines solchen Festplatten-Cache-System kann unter Umständen sehr kompliziert sein. Bei falscher Handhabung können durchaus alle Daten von der Festplatte gelöscht werden. Vorsicht ist also geboten. Nach der erfolgreichen Installation stellt das Cache-System ein durchaus gutes Benutzerprogramm dar.

10. Ihr Commodore Amiga

10.1. Entpacken der Originaldisketten

In der Regel können Sie mit den gelieferten Disketten zu unseren Programmen sofort mit dem Spiel beginnen. Dies ist normalerweise dann der Fall, wenn das komplette Programm auf 4 oder weniger Disketten Platz findet. Es ist aber durchaus denkbar, daß ein Spiel bis zu 8, 12 oder sogar mehr Disketten benötigt. Dies ist für uns als Hersteller sehr kostenaufwendig und für Sie als Kunde risikoreicher. Je mehr Originaldisketten Sie besitzen, desto höher ist die Chance, daß eine davon defekt ist oder wird. Aus diesem Grunde

werden die Informationen auf den Disketten durch eine spezielle Software extrem zusammengefaßt. Diesen Vorgang nennt man "packen". Damit wird erreicht, daß die Anzahl der Disketten um ca. 50 % verringert wird. Die Daten werden dann vom Computer von Diskette eingelesen, im RAM-Speicher wieder "entpackt" und sofort weiter verwendet. Das Entpacken geschieht meistens recht schnell, so daß Sie davon nichts merken. Dieses Einlesen und Entpacken von Daten ergibt für Sie als Spieler aber nur dann einen Sinn, wenn die Dauer des Entpackens kürzer ist, als der bloße Einlesen des gleichen, ungepackten Datenfiles. Bei sehr großen Datenfiles ist das Einlesen der ungepackten Daten von Diskette schneller, als das Einlesen und Entpacken eines gepackten Files. Ein weiteres Problem stellt der verfügbare RAM-Speicher dar. Das Entpacken von Daten benötigt viel Speicherplatz. Ist dieser nicht vorhanden, müssen die Files ungepackt auf Diskette vorliegen, damit das Programm einwandfrei funktionieren kann.

Natürlich möchten wir und Sie auf die o.g. Vorteile des Packens von Daten nicht verzichten. Falls jedoch Probleme auftauchen sollten, greift man auf eine andere Lösung zurück. Alle benötigten Informationen werden auf den von uns gelieferten Disketten mit der bestmöglichen Packrate gespeichert. Mit diesen Disketten können Sie **nicht** das Spiel starten! Vielmehr müssen Sie von der ersten Diskette ein Installationsprogramm aufrufen. Sie müssen nun mehrere leere Disketten bereit halten. Das Installationsprogramm wird nun die Daten von der Diskette lesen, entpacken und auf Ihre leere Disketten in verwendbarer Form wieder abspeichern. Befolgen Sie dabei die Anweisungen des Programms. Nach Beendigung dieses Vorganges werden Sie feststellen, daß z.B. aus 4 Disketten 7 Stück geworden sind. Mit diesen 7 Disketten können Sie nun das eigentliche Spiel starten! Für weitere Informationen ziehen Sie bitte die Spielanleitung zu Rate.

10.2. Das Spielen von Diskette

Meistens besteht ein Spiel aus zwei, drei oder mehr Disketten. In der Regel dürfte der normale Amiga-Besitzer nicht mehr als über zwei Laufwerke verfügen. Dies bedeutet, daß Sie vielleicht mehrmals einen Diskettenwechsel vornehmen müssen. Dabei ist es egal, welche Diskette Sie in welches Laufwerk einlegen. Wichtig ist nur, daß die Disketten den absolut gleichen Diskettennamen besitzen, wie Ihre Originale. Weiterhin sollten Sie nur mit Sicherheitskopien spielen, um Schäden an Ihren Originaldisketten zu vermeiden. Näheres dazu finden Sie auch in den ersten beiden Kapiteln in diesem TEH.

10.3. Das Spielen per Tastatur

Als zusätzliches Eingabegerät kann oder muß die Tastatur Ihres Computers herangezogen werden. Wir wollen hier die wichtigsten Tasten kurz beschreiben. Als erstes wäre die "ESC"-Taste zu nennen. Diese Taste dient als Rettungsfunktion (englisch: escape = flüchten). Damit können Sie in der Regel, sofern möglich, jeden Befehl rückgängig machen. Dies gilt nicht nur für unsere Programme. In den meisten Fällen wird diese Rettungsfunktion auch durch das Drücken der rechten Maustaste erreicht. Die "ESC"-Taste finden Sie oben links auf Ihrer Tastatur.

Die Funktionstasten bedürfen keiner weiteren Erklärungen. Über diese Tasten können Sie bestimmte Befehle direkt aktivieren. Weiteres entnehmen Sie bitte der entsprechenden Spielanleitung. Die "RETURN"-

16. Unser Katalog

Auf Anfrage übersenden wir Ihnen einen kostenlosen und unverbindlichen Katalog. Alle unsere Programme sind dort aufgeführt und werden mit Bildern und Beschreibungstexten näher erläutert. Jedes unserer Programme ist komplett in Deutsch. Hier ein Auszug:

Deutsches Afrika-Korps (Commodore 64 Disk, 2 Spieler, 69 DM)
Diese historische Simulation beschäftigt sich mit den Nordafrikafeldzug in den Monaten März 1941 bis Februar 1943. Mit diesem exzellenten Strategiespiel können Sie den legendären Wüstenfeldzug von Generalfeldmarschall Erwin Rommel bis ins kleinste Detail nachvollziehen. Einhellige Meinung von Fachleuten und Käufern: Definitiv die beste Simulation zu diesem Thema!

Warlord (Commodore 64 Disk, 2 Spieler, 49 DM)
Dieses futuristische Konfliktsimulation ist der Vorläufer zum allseits gelobten Spiel "Battle Isle" von der Firma BlueByte. Mit unterschiedlichen Waffensystemen erkämpfen sich die Kontrahenten den Weg zur gegnerischen Basis. Mit eingebauten Szenario-Generator.

Die dunkle Dimension (Commodore 64 Disk, 1 Spieler, 69 DM)
Erleben Sie ein anspruchsvolles und faszinierendes Fantasy-Rollenspiel in einer komplett deutschen Version, daß drei Diskettenseiten belegt. "Die dunkle Dimension" ist ein Muß für jeden Rollenspiel-Fan.

Krieg um die Krone (Commodore 64 Disk, 1 bis 4 Spieler, 49 DM)
Fantasy-Strategiespiel um die Erlangen der Königswürde in einem von Trollen beherrschten Reich. Besiegen Sie Ihre Mitspieler und die erbarmungslosen Trolle!

Schwert & Magie (Commodore 64 Disk, 1 Spieler)
Erleben Sie aufregende Fantasy-Geschichten in einer Mischung aus Textabenteuer und Rollenspiel. Ihre Spielfigur gewinnt mit der Zeit immer bessere Eigenschaften und können von einem Abenteuer zum anderen abgespeichert werden. Auf jeder Diskette befinden sich jeweils zwei, für sich abgeschlossene Abenteuer.

"Schwert & Magie" Disk 1, 29 DM
"Schwert & Magie" Disk 2, 29 DM
"Schwert & Magie" Disk 3, 29 DM
"Schwert & Magie" Disk 4, 39 DM

Alle zusammen kosten nur 69 DM!

Manager
Die Wirtschaftssimulation, bei der Sie den Job eines Ein- und Verkaufleiters übernehmen. Die Preise schwanken gemäß Angebot und Nachfrage gemäß den Regeln der Marktwirtschaft. Der Zufall hat keine Chance. Der bessere Rechner gewinnt. Für 1 bis 4 Spieler.

Commodore C64 Disk, 49 DM
Amiga, 512 KByte, 49 DM

Erben des Throns
Das Nachfolgespiel zu unserem Klassiker "Krieg um die Krone". Ein König ist erkoren worden und hat den Sieg über die Trolle errungen. Aber Neid zehrt an den anderen Baronen und so wird der König bald hinterrücks ermordet. Wieder beginnt ein Krieg um die Vorherrschaft im Reich. Mit 30 verschiedenen, einstellbaren Optionen, die das Spiel jedesmal anders gestalten können. Sehr einfache Steuerung, viele schöne Grafiken und einiges mehr! Für 1 bis 4 Spieler.

Commodore C64 Disk, 59 DM
Amiga, 1 Megabyte, 99 DM
IBM AT, EGA/VGA, 119 DM

Conquestador
Auf dem Planeten Paradise ist der Zeit der großen Entdeckungen gekommen. Um 1800 rüsten alle seefahrenden Nationen große Forschungsflotten aus, um neue Kontinente zu entdecken und erforschen. Übernehmen Sie die Rolle des Befehlshaber über alle Conquestadoren, um für Ihren König die neue Welt zu erobern. Werden Sie Vizekönig, indem Sie Ihre Mitstreiter in zahlreichen See- und Landschlachten besiegen. Viele schöne Grafiken, für 1 bis 4 Spieler.

Commodore C64 Disk, 69 DM
Amiga, 1 Megabyte, 99 DM
IBM AT, EGA/VGA, 99 DM

CONQUESTADOR

ZEIT: 1800
ORT: Planet Paradise, Orion Sektor
PERIODE: Zeitalter der Expansion
SITUATION: Forschungsschiffe entdecken neue Kontinente

Ihre Aufgabe:

Als Befehlshaber über mehrere Conquestadoren müssen Sie Schiffsflotten zur Entdeckung, Erforschung und Kolonisation ausrüsten und damit die neue Welt erobern.
Setzen Sie die Segel und machen Sie sich auf den Weg zu neuen Ufern. Ihre Gouverneure starten gewagte Erkundungsmissionen und kolonisieren fruchtbares Land. Sie bauen Städte und legen Häfen an. Ihre Generäle verteidigen die neu erworbenen Gebiete gegenüber Aggressoren oder planen selber einen siegreichen Eroberungsfeldzug. Ihre Admiräle transportieren schwere Goldladungen zurück in die Heimat oder eskortieren Truppentransporter auf dem Weg zu den Kolonien.
Schicken Sie Ihre Kriegsschiffe auf lohnende Kaperfahrten und bringen Sie fette Beute mit nach Hause. Beweisen Sie in aufregenden Land- und Seeschlachten Ihr taktisches Geschick. Werden Sie Vizekönig, erobern Sie die Welt und Sie werden in die Geschichte von Paradise eingehen. In diesem außergewöhnlichen Strategiespiel stehen Ihnen alle Wege offen...

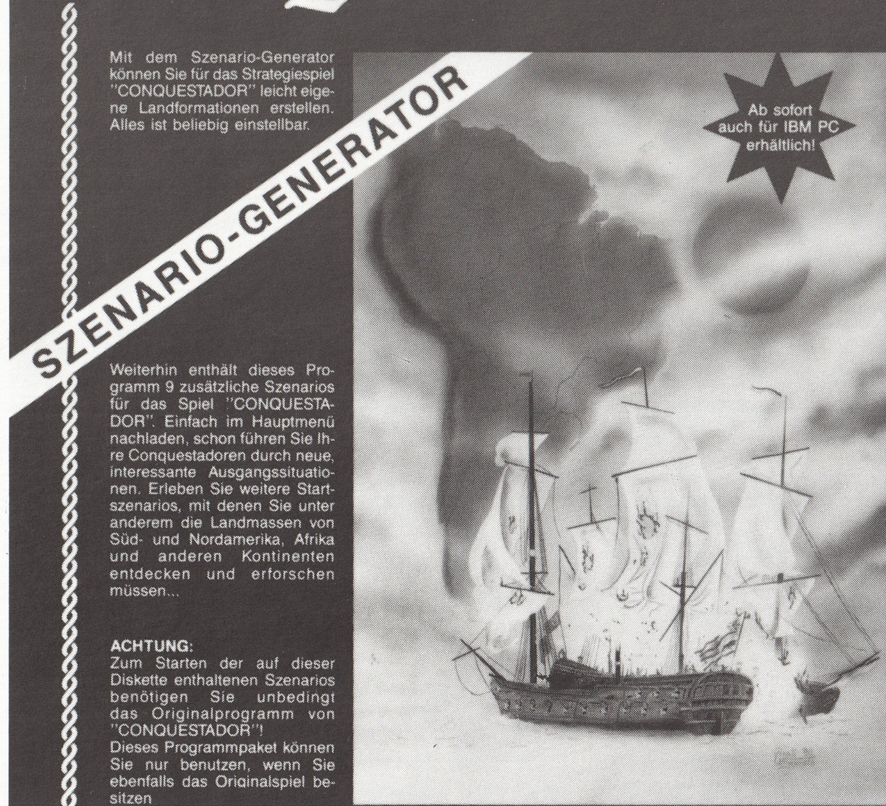


ERHÄLTLICH FÜR: Commodore 64/128
Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)

Einige Features:
★ Topgrafik ★ 1 bis 4 Spieler ★ einfache Bedienung ★ komplett in Deutsch ★ starke Computergegner ★ Highscore Tabelle (Hall of Fame) ★ individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade ★ zwei verschiedene Landkampfsysteme ★ ausgeklügeltes Wirtschaftssystem ★ exzellent simulierte Seegefechte ★

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany. G·D·G

CONQUESTADOR



Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Startszenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:
Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!
Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen

ERHÄLTLICH FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)
Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany

G·D·G

Erben des Throns

Ein König ist erkoren worden. Neid zehrt an den Mächtigen des Landes, die den neuen König nach kurzer Zeit ermorden lassen. Das Land ist unregierbar geworden.

Und wieder beginnt ein Krieg um die Vorherrschaft im Reich. Das Volk hofft auf die Rückkehr des im heiligen Land befindlichen Königsbruders.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines der aufstrebenden Barone und erleben Sie aufregende Schlachten um begehrte und wertvolle Provinzen. Bauen Sie Ihre Provinzen mit Dörfern aus, um wirtschaftliche Vorteile zu erringen.

Errichten Sie starke Grenzbefestigungen und halten Sie Ihre Neider von einem Angriff ab. Schließen Sie einen Waffenstillstand, um gemeinsam gegen einen gefährlichen Gegner vorzugehen.

Nutzen Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten aus und greifen Sie nach der Krone der Macht...

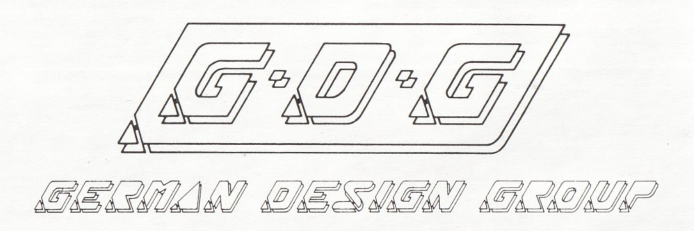
EIN MUSS FÜR JEDEN STRATEGIE-SPIELER !

ERHÄLTLICH FÜR: Amiga (1 MB, alle Modelle) ★ Commodore 64/128
IBM AT (640 KB, EGA und VGA)

Einige Features: ★ Topgrafik ★ 1 bis 4 Spieler ★ einfache Bedienung ★ komplett in Deutsch ★ starke Combutergegner ★ Highscore Tabelle (Hall of Fame) ★ mehr als 25 einstellbare Spieloptionen ★

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany. G·D·G

Strategiespiele von Profis für Kenner!



Unserе Adresse:
German Design Group
Buchholzstraße 17
D-4755 Holzwickede
West-Germany

Telefon:
(0 23 01) 1 26 47 (Innland)
+49 (23 01) 1 26 47 (Ausland)

Telefax:
(0 23 01) 1 37 05 (Innland)
+49 (23 01) 1 37 05 (Ausland)